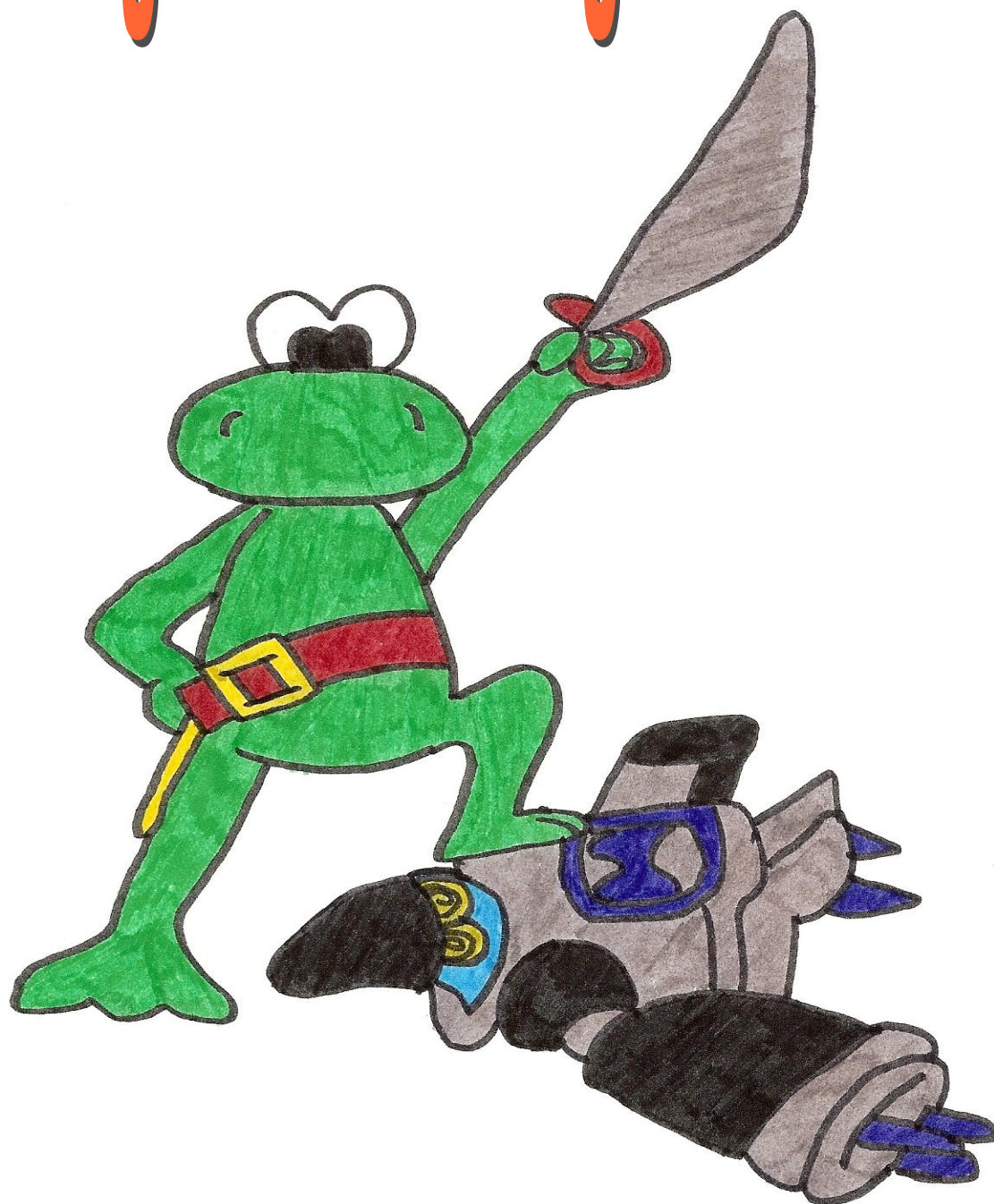


Alessandro Mazza

Sad Frog e la malvagia Du' Buste



& Co. Book



Copyright © 2008 Alessandro Mazza – Alcuni Diritti Riservati – Quest'opera è rilasciata ai termini della licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale – Condividi allo stesso modo 2.5 Italia (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>)

**Dedicato a Jussara e a Daniela Beatrice
che mi hanno fatto venire l'ispirazione.
Un grazie anche a Solange che mi ha fatto
venire nuovamente la voglia di scrivere.
L'ultimo grazie va ad Andrea Angiolino
che grazie al suo libro mi ha insegnato
a scrivere i libri gioco.**

TABELLA DEGLI OGGETTI TROVATI

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

REGOLE DEL GIOCO

Questo è un racconto gioco in cui tu deciderai quello che accadrà. Dopo aver letto le poche e semplici regole leggi l'introduzione che ti manderà al paragrafo **1**. Vedrai che in fondo ti verranno proposte delle opzioni che rimandano a paragrafi diversi. A seconda delle tue scelte, ti verrà chiesto di continuare la lettura a un paragrafo piuttosto che a un altro. Il racconto termina quando trovi scritto "Fine" : se a quel punto la storia non è andata come volevi, o se sei curioso di sapere i quali altri modi poteva andare, torna al paragrafo **1** e ricomincia da capo.

REGOLE DELLA TABELLA DEGLI OGGETTI TROVATI.

Durante la storia potrai trovare degli oggetti, indizi o informazioni che ti verranno anche indicati con una lettera. Ti diranno allora di barrare quella casella e tu farai così. Non ti preoccupare se alcune caselle non saranno barrate, non ho previsto tutti questi oggetti; ne troverai molti meno. Questo metodo ti servirà per ricordarti quando ti verrà chiesto se hai barrato quella lettera.

INTRODUZIONE

In questo racconto gioco impersonerai Sad Frog, un grande avventuriero-rana spaziale, e starà a te decidere per conto suo. Tu (Sad Frog) sei orfano da quando 2 anni fa la malvagia Du' Buste uccise i tuoi genitori e la quasi totalità del villaggio in cui tu vivevi. Il nome Sad Frog non è il tuo nome di battesimo ma il tuo nome di battaglia. Significa rana triste e l'hai adottato dopo la morte dei tuoi genitori. Successivamente a questo fatto triste hai giurato di vendicarti e ostacolare Du' Buste. Ora potrai finalmente attuare la tua vendetta. Facendo astropstop (autostop spaziale) e con un po' di fortuna, sei riuscito a giungere all'astronave principale di Du' Buste. Dopo aver aperto il portone disattivando l'antifurto ora sei finalmente entrato e ti appresti a compiere la tua avventura. Vai all' **1**.

1

Non sei avanzato di molto che già ti trovi di fronte ad un bivio: a sinistra c'è una rampa di scale che scende invece alla tua destra trovi una scala che porta verso l'alto. Le scale sono identiche e non ti resta che affidarti al caso.

Se decidi di andare a sinistra vai all' **8**.

Se invece la tua decisione è di andare a destra vai al **17**.

2

Du' Buste scoppia a ridere dopo la tua richiesta e per contro ti lancia un coltello dritto al cuore. Se ti può consolare non hai avuto una morte dolorosa perché veloce. Condoglianze.

“Fine”

3

Quando entri ti accorgi che è il dormitorio degli androidi e pensi di andartene. Gli androidi non te lo permettono e sbarrano la porta. Vedi una finestra aperta e ti viene un barlume: “e se scappassi di là?”.

Se decidi di attuare questo piano vai al **21**.

Se invece decidi di restare ad affrontare gli androidi pensando troppo codardo il piano di fuggire vai al **13**.

4

Apri lentamente la porta e con circospezione, quando è ancora socchiusa, guardi se all' interno c'è qualche androide. Quando ne vedi uno e vedi che è da solo gli vai silenziosamente alle spalle e con un bel colpo con la tua mazza lo metti ko. Non perdi tempo: lo legghi e lo imbavagli. Quindi ti guardi intorno e scorgi una bella minimotoretta fiammante di un bel color arancio (segna la casella D). Gli riempi il serbatoio di benzina (trovata sempre nella stanza) e la accendi. Esci fuori dalla finestra grazie alle tue piccole dimensioni e alle altrettanto piccole dimensioni della minimotoretta e parcheggi quest' ultima. Così in caso di pericolo potrai fuggire velocemente.

Ora cosa fai?

Decidi di continuare a esplorare questa stanza e vai all' **11** o decidi di tornare indietro fino all' **1**?

5

Spari tre colpi, con il tuo fucile a saliva compressa a Du' Buste. Schiacci quindi il pulsante di autodistruzione dell' astronave e salti sulla tua minimotoretta che ti aspettava all' esterno. Hai appena il tempo di allontanarti che l' astronave di Du' Buste esplode. L'onda d'urto ti porta molto più avanti e ti fa quasi cadere ma tu ti eri aggrappato bene e ora sei salvo. Complimenti la tua vendetta è attuata.

“Fine”

6

Quale oggetto pensi di utilizzare?

Oggetto della casella A (vai al **12**).

Oggetto della casella B (vai al **22**).

Se non hai uno di questi oggetti vai all' **1**.

7

Nascosto nel legno dello scaffale trovi un cassetto segreto che contiene una chiave blu. Per fortuna ti accorgi che è collegata a una trappola e allora tocchi la chiave con un legno che viene tranciato in cinque parti. Ora che la trappola è disinnescata prendi la chiave e la metti nel tuo zaino.

Segna la casella B sulla tua tabella degli oggetti trovati. Ora dato che hai completato la tua ricerca in questa stanza ritorni all' **1**.

8

Scendi le scale al buio per non farti scoprire dai numerosi androidi che si trovano in questa astronave. Ti trovi in un corridoio che percorri rasente al muro per riuscire ad avanzare senza aver problemi dovuti all' incontro di ostacoli. In fondo al corridoio senti con i polpastrelli due maniglie. Quindi ci sono due porte, pensi. In effetti ora con la tua mini torcia vedi che ci sono una porta nera e una arancione. Sei di fronte a un'altra scelta:
la porta arancione? (vai al **4**).
la porta nera? (vai al **18**)

9

Du' Buste che non si aspettava questo gesto sorpresa cade all'indietro e inavvertitamente proprio addosso al pulsante di apertura della cella. Ora finalmente sei libero.
Se hai l'indizio D vai al **5**.altrimenti vai al **14**.

10

La tua non è una buona scelta: cercando di scassinare la porta una freccia avvelenata ti uccide. Ti risparmio i particolari cruenti della tua morte. Condoglianze. La prossima volta sii più prudente.
“Fine”

11

Rientri, sempre dalla finestra, e prosegui a esplorare la stanza. I tuoi 5 sensi sono pronti a captare qualsiasi segnale di pericolo. Trovi uno scaffale attaccato alla parete. Se ti vuoi fidare e cercare là sopra vai al **23**. se invece cerchi altro nella stanza vai al **7**.

12

Mi puoi spiegare una cosa? Dove l'hai trovata una chiave rossa ossia l'indizio A? Ti posso giurare che in questo libro non esiste quell'indizio. Ti conviene non barare più. Sono gentile: ti rimando all'**1**.

13

Affronti gli androidi e ne uccidi 4, ma riescono a catturarti e ti conducono via.

Ti portano in una stanza con la porta nera e ti mettono in una cella. Sei ora in presenza di Du' Buste e gli androidi sono già andati via. Du' Buste ti chiede qual'è il tuo ultimo desiderio.

Rispondi chiedendole di risparmiarti (vai al **2**)

Le sputi rifiutandoti così di esprimere il tuo ultimo desiderio (vai al **9**).

14

Spari ad un androide un colpo di fucile a saliva convertitrice. Ora 5 minuti dopo la nave è in preda ad una vera guerra civile. Approfitti del parapiglia schiacciando il pulsante di autodistruzione e fuggendo con una navicella di salvataggio.

Complimenti la tua vendetta è attuata.

Fine

15

Il corridoio termina con una porta socchiusa. All'interno della stanza c'è il silenzio assoluto. Osservi dallo spazio dovuto alla posizione socchiusa della porta, ma dentro è buio pesto.

Decidi di entrare (vai al **3**).

Torni indietro (vai all'**1**).

16

Purtroppo non hai pensato che poteva essere il deposito degli esplosivi.

Accendendo il fiammifero hai fatto saltare tutto in aria. Se ti può consolare anche Du' Buste è perita nell'esplosione.

Fine

17

Nuovamente arrivi ad un bivio, ma in questo caso non ci sono scale. I due corridoi sono esattamente uguali. Se non sei già stato da queste parti devi fare una scelta al buio.

Vai a destra (vai al **15**).

Vai a sinistra (vai al **19**).

18

Cali la maniglia della porta, lentamente per non farti scoprire. Quando è scesa del tutto ti accorgi che sfortunatamente è chiusa a chiave.

Ti si pongono più soluzioni:

puoi cercare di scassinarla (vai al **10**);

se hai degli oggetti barrati sulla tabella (vai al **6**);

se pensi che puoi trovare la chiave sotto lo zerbino (vai al **20**);

se torni indietro perché non vuoi rischiare (vai all'**1**).

19

Arrivi in fondo al corridoio ed entri in una stanza. E' tutto buio pesto, sei fortunato perché se ci fosse un androide non ti vedrebbe. Decidi di accendere un fiammifero per vedere che stanza è questa. Vai al **16** o decidi di tornare indietro per non rischiare? Vai all'**1**.

20

Alzi lo zerbino facendo attenzione ad eventuali trappole, ma quando guardi trovi solo sporcizia. Probabilmente, pensi, per pigrizia quando hanno scopato per terra hanno lasciato tutto sotto lo zerbino. Ora torni all'**1**.

21

Riesci facilmente a fuggire dalla finestra. La tua vergogna però è grande pensi che sei stato un gran codardo. Se farai sempre così non potrai mai sconfiggere Du' Buste. Per questi pensieri progetti un suicidio e non ti farai mai più vedere.

Fine

22

Purtroppo l'indizio B non ti è utile in quanto questa chiave non entra nella serratura. Rimetti la chiave nello zaino e ritorni lemme lemme all'**1**.

23

Sopra allo scaffale c'è molta polvere che purtroppo c'è anche qui nello spazio. Ma cercando meglio trovi un libro tascabile che ti sembra molto bello. Prima controlli che non sia collegato a qualche trappola e quando ti sei accertato che i tuoi sospetti erano infondati lo prendi e lo metti nel tuo

zainetto. Segna la casella C della tabella degli oggetti trovati. Ora torna fino all'1.